BELOK KIRI
KIRARA
DOUZINE Vol.1
Mengenal Sejarah Cheerleading
なのデス！
Nichijou-Kei: Serasa Bercengkerama dengan Teman Sendiri
Daftar Komik Kirara yang Terbit di Indonesia
Tutorial Bermain Kirara Fantasia agar Disegani Masyarakat Sekitar
Bonus TTS dan Puzzle yang Sangat Ashyique!!
"Moe is the Opium of the Masses"

Belok Kiri Kirara vol.1

“Moe is the Opium of the Masses”

This is our collective works, about how we enjoy our own Opium which we called “moe” from anime and manga series published in Manga Time Kirara magazine from Houbunsha. Let us take a deep breath and fly high, soar to the vast sky of cuteness and relaxing stories of Cute Girls doing Cute Things. This is the results of our usage of “Opium” in the form of pop culture media.

PREAMBULE

Halo kawan-kawan semua di mana pun kalian berada, salam kenal, kami adalah para kader muda Partai Kirara Indonesia dan ini adalah (dou)zine pertama kami yang akhirnya Puji Tuhan Alhamdulillah Segala Syukur kami panjatkan kepada Tuhan karena akhirnya proyek kolaborasi kami ini bisa selesai dan dicetak serta diberikan kepada kawan-kawan sekalian dalam waktu yang saksama.

Belok Kiri Kirara adalah sebuah proyek (dou)zine kolaborasi dari kami, para pemuda yang tergabung sebagai kader Partai Kirara Indonesia. Meskipun memiliki nama Partai tetapi kami sama sekali tidak ikut dalam pemilihan langsung di bulan April 2019 sebagai Partai Peserta Pemilu kok. Kami hanyalah sekumpulan pemuda yang kebetulan (dan memang benar-benar betul) adalah para penggemar, penikmat, pemerhati, pengagum, penyuka, sekaligus penggila dari sebuah karya seni berbentuk komik dan animasi (atau yang dalam bahasa Jepangnya akrab disebut manga dan anime) terbitan majalah komik Manga Time Kirara. Jika kawan-kawan penasaran apa itu Manga Time Kirara, nanti ada bahasan lebih lanjutnya kok di dalam (dou)zine ini.

Dalam (dou)zine ini kami mencurahkan segala isi hati kami tentang kesukaan kami, (yaitu anime dan manga dari majalah komik Manga Time Kirara) dalam berbagai bentuk. Ada kader kami yang membuat fanart, ada yang membuat trivia, bahkan ada juga yang menulis esai. (Dou)zine inilah wadah kami berekspresi mencurahkan kegemaran kami. Selamat menikmati curahan ekspresi kami, dan jangan malu-malu jika ingin bergabung juga bersama kami sebagai kader kamerad Partai Kirara Indonesia!

Jakarta, Februari 2019

Ditulis oleh anaknya Pak Haji Husain yang lagi beli Bakso Gepeng sama Kang Maman, pedagang Bakso Gepeng tersohor di wilayah Kebon Jeruk dan sekitarnya.

MENGENAL MANGA TIME KIRARA

"Apakah kamu pernah menonton anime Gochumon, Kinmosa, Blend-S, Yuru Camp, atau K-ON!? Tahukah kamu kalau itu anime Manga Time Kirara?"

Manga Time Kirara adalah majalah komik terbitan Houbunsha. Pada awalnya Manga Time Kirara hanyalah edisi spesial majalah komik 4-koma Manga Time terbitan Houbunsha. Majalah ini awalnya terbit pada tahun 2002. Kemudian Manga Time Kirara berkembang menjadi satu majalah komik sendiri yang khusus menampilkan komik 4-koma dengan gaya karakter moe.

Berkat perkembangan gaya "moe" yang semakin populer di awal era 2000-an, Houbunsha mengembangkan Manga Time Kirara menjadi satu majalah sendiri dan bahkan membuat beberapa "sister magazine" dari majalah tersebut. Berikut ini adalah daftar majalah Manga Time Kirara terbitan Houbunsha:

- Manga Time Kirara
- Manga Time Kirara Carat
- Manga Time Kirara Max
- Manga Time Kirara Forward (satu-satunya majalah yang memiliki komik format biasa, bukan 4-panel)
- Manga Time Kirara Miracle
- Manga Time Kirara Magica
- Manga Time Kirara Carino

Meskipun secara umum komik-komik dalam Manga Time Kirara menampilkan cerita komedi dengan karakter moe, tetapi demografi target dari majalah ini adalah pembaca Seinen, alias dewasa lho! Namun perlu diingat bahwa sistem penentuan demografi suatu komik di Jepang tidaklah benar-benar dinilai dari pembacanya, tetapi ditentukan oleh pihak penerbit.

Secara umum, meski tidak semua, komik yang terbit di majalah Manga Time Kirara (dan sister magazine-nya) memiliki beberapa ciri-ciri khusus yaitu:

A. Iyashikei

Sebagian besar cerita komik Kirara memiliki cerita ringan yang "manis" dan "menyenangkan".

B. Slice of Life

Tema Slice of Life menjadi tema yang paling umum diangkat dalam komik Kirara.

C. Cute Girls doing Cute Things

Komik Kirara secara umum selalu menampilkan sosok karakter perempuan dengan beragam tingkah laku yang unik dan menarik (serta kadang konyol juga sih).

D. The One Guy

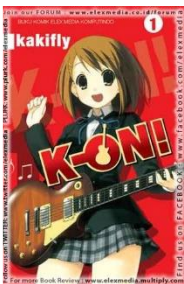
Karakter cowok jarang muncul di seri Kirara. Jika memang ada karakter cowok yang muncul pasti akan langsung jadi karakter cowok satu-satunya yang menjadi pusat perhatian dan mudah dikenal.

Sama halnya seperti majalah komik umumnya di Jepang, beberapa seri yang terbit di majalah Manga Time Kirara juga menarik perhatian industri anime. Akhirnya beberapa seri komik Kirara banyak yang diadaptasi menjadi anime baik itu dalam format seri, OVA, hingga movie. Pada awal tahun 2019 salah satu komik dari majalah Manga Time Kirara Forward yaitu School-Life (Gakkou Gurashi) bahkan diadaptasi menjadi film live-action.

Tidak hanya di anime dan film, Houbunsha juga merambah ke dunia game dengan merilis game gacha berjudul Kirara Fantasia. Game ini dirilis bekerja sama dengan Aniplex serta Drecom. Dalam game ini berbagai karakter dari komik Kirara hadir bersama di sebuah dunia bersetting fantasy RPG.

(Ini komik Seinen lho!)

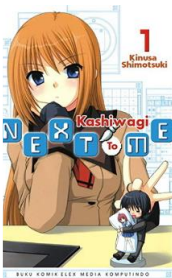
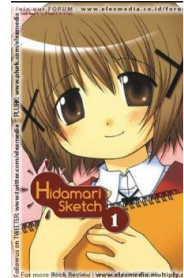
Fanart kiriman Kava Ikeda

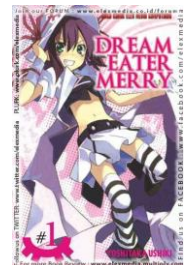
DAFTAR KOMIK MANGA TIME KIRARA YANG SUDAH TERBIT DI INDONESIA

Judul : K-ON!
Komikus : Kakifly
Asal Majalah : Manga Time Kirara (2007-2010) & Manga Time Kirara Carat (2010-2012)
Terbit di Jepang : Mei 2007
Terbit di Indonesia : 12 Mei 2010
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

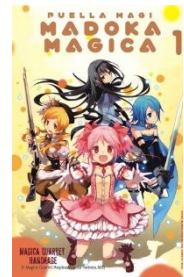
Judul : K-ON! Highschool
Komikus : Kakifly
Asal Majalah : Manga Time Kirara Carat
Terbit di Jepang : 30 November 2010
Terbit di Indonesia : 3 September 2014
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : K-ON! College
Komikus : Kakifly
Asal Majalah : Manga Time Kirara
Terbit di Jepang : 2011
Terbit di Indonesia : 7 Mei 2014
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Kuro Memanggul Peti Mati (Hitsugi Katsugi no Kuro)
Komikus : Kiyuduki Satoko
Asal Majalah : Manga Time Kirara
Terbit di Jepang : Desember 2004
Terbit di Indonesia : 12 Mei 2010
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Hidamari Sketch
Komikus : Aoki Ume
Asal Majalah : Manga Time Kirara Carat
Terbit di Jepang : April 2004
Terbit di Indonesia : 9 Juni 2010
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Kashiwagi Next to Me
Komikus : Kinusa Shimotsuki
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : September 2009
Terbit di Indonesia : 25 Juli 2012
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Dream Eater Merry
Komikus : Yoshitaka Ushiki
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 10 Agustus 2008
Terbit di Indonesia : 27 April 2011
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul	: Sky Blue Square
Komikus	: Sou Hamayumiba
Asal Majalah	: Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang	: 2009
Terbit di Indonesia	: 16 Mei 2012
Penerbit di Indonesia	: Elex Media Komputindo

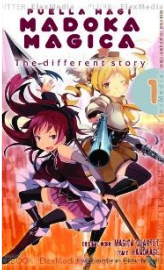
Judul	: Puella Magi Madoka Magica
Komikus	: Magica Quartet & Hanokage
Asal Majalah	: Langsung tankobon
Terbit di Jepang	: 12 Februari 2011
Terbit di Indonesia	: 23 April 2014
Penerbit di Indonesia	: Elex Media Komputindo

Judul	: Hanayamata
Komikus	: Sou Hamayumiba
Asal Majalah	: Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang	: Juni 2011
Terbit di Indonesia	: 16 Juli 2014
Penerbit di Indonesia	: Elex Media Komputindo

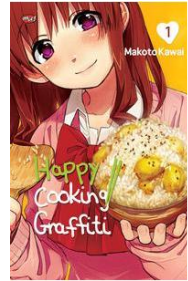
Judul	: Rakka Ryusui
Komikus	: Ikki Sanada
Asal Majalah	: Manga Time Kirara Max
Terbit di Jepang	: 2006
Terbit di Indonesia	: Juni 2010
Penerbit di Indonesia	: Elex Media Komputindo

Judul : Tena on S String
Komikus : Sesuna Mikabe
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 2006
Terbit di Indonesia : 14 Juli 2010
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Dalam Atap di Bawah Langit (Sora no Shita Yane no Naka)
Komikus : Sui Futami
Asal Majalah : Manga Time Kirara Carat
Terbit di Jepang : 2008
Terbit di Indonesia : 26 Oktober 2011
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Puella Magi Kazumi Magica – The Innocent Malice
Komikus : Magica Quartet & Tensugi Takashi
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 24 Januari 2011
Terbit di Indonesia : 24 Desember 2014
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Puella Magi Oriko Magica
Komikus : Magica Quartet & Mura Kuroe
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 2011
Terbit di Indonesia : 31 Desember 2014
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Puella Magi Madoka Magica a Different Story
Komikus : Magica Quartet & Hanokage
Asal Majalah : Langsung tankobon
Terbit di Jepang : 2012
Terbit di Indonesia : 10 Juni 2015
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

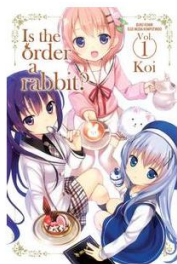
Judul : Happy Cooking Graffiti
Komikus : Makoto Kawai
Asal Majalah : Manga Time Kirara Miracle!
Terbit di Jepang : 2012
Terbit di Indonesia : 2 Maret 2016
Penerbit di Indonesia : m&c!

Judul : Aldnoah Zero
Komikus : Olympus Knight & Pinakes
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 11 Agustus 2014
Terbit di Indonesia : 10 Juni 2015
Penerbit di Indonesia : m&c!

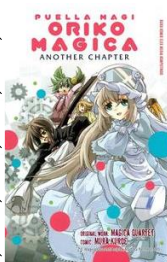
Judul : First Time Romance (Hajiotsu)
Komikus : Tsukasa Unohana
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 2011
Terbit di Indonesia : 3 Februari 2015
Penerbit di Indonesia : m&c!

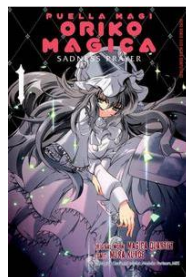
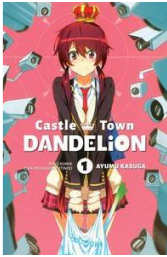
Judul : Impro!
Komikus : Sanada Ikki
Asal Majalah : Manga Time Kirara Carat
Terbit di Jepang : 2011
Terbit di Indonesia : 20 Januari 2016
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Score of Seventh Class
Komikus : Tokio Shima
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 2010
Terbit di Indonesia : 6 September 2017
Penerbit di Indonesia : m&c!

Judul : Aldnoah Zero 2nd Season
Komikus : Olympus Knight & Mahiro Fuyube
Asal Majalah : Manga Time Kirara Forward
Terbit di Jepang : 2015
Terbit di Indonesia : 11 Januari 2017
Penerbit di Indonesia : m&c!

Judul : Golden Mosaic (Kin-iro Mosaic)
Komikus : Hara Yui
Asal Majalah : Manga Time Kirara Max
Terbit di Jepang : Juni 2010
Terbit di Indonesia : 29 November 2017
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Is the Order a Rabbit? (Gochuumon wa Usagi Desu Ka?)
Komikus : Koi
Asal Majalah : Manga Time Kirara Max
Terbit di Jepang : Maret 2011
Terbit di Indonesia : 22 Januari 2018
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Puella Magi Madoka Magica the Movie Rebellion Story
Komikus : Magica Quartet & Hanokage
Asal Majalah : Langsung tankobon
Terbit di Jepang : 12 November 2013
Terbit di Indonesia : 14 Februari 2018
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Puella Magi Oriko Magica Another Chapter
Komikus : Magica Quartet & Mura Kuroe
Asal Majalah : Manga Time Kirara Magica
Terbit di Jepang : 9 Agustus 2012
Terbit di Indonesia : 19 September 2018
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul : Puella Magi Oriko Magica Sadness Prayer
Komikus : Magica Quartet & Mura Kuroe
Asal Majalah : Manga Time Kirara Magica
Terbit di Jepang : 8 November 2013
Terbit di Indonesia : 7 November 2018
Penerbit di Indonesia : Elex Media Komputindo

Judul	: Castle Town Dandelion (Joukamachi no Dandelion)
Komikus	: Ayumu Kasuga
Asal Majalah	: Manga Time Kirara Miracle!
Terbit di Jepang	: Juni 2012
Terbit di Indonesia	: 22 Agustus 2018
Penerbit di Indonesia	: Elex Media Komputindo

Jumlah judul komik Kirara yang diterbitkan penerbit komik di Indonesia	
Elex Media Komputindo	23 Judul
M&c!	5 Judul

Jumlah judul komik Kirara yang terbit di Indonesia berdasarkan asal majalahnya	
Manga Time Kirara	3 Judul
Manga Time Kirara Carat	5 Judul*
Manga Time Kirara Forward	11 Judul
Manga Time Kirara Max	3 Judul
Manga Time Kirara Miracle	3 Judul
Manga Time Kirara Magica	2 Judul
Langsung Tankobon	3 Judul

**1 judul dari Manga Time Kirara Carat adalah K-ON! Yang sempat pindah majalah dari Kirara biasa menuju Carat.*

"KOMIK MANGA TIME KIRARA ITU KOMIKNYA LUCU DAN PENDEK-PENDEK"

-MANAGING EDITOR ELEX MEDIA

fanart Yui Kounagi (dan Engi Threepiece) dari Yumekui Merry karya Halimun Muhammad

REVIEW KOMIK:
KURO MEMANGGUL PETI MATI
OLEH: CHRISTIAN TOBING

"... *Pasti, saat ini pun sang pengembara tengah dalam perjalanan yang panjang, di suatu tempat di bawah langit. Kisah ini pun, hanyalah sekelumit dari itu semua."*

Manga ini diserialisasikan di majalah Manga Time Kirara pada tahun 2004 dan pertama kali diterbitkan menjadi tankoubon tahun 2006. Judul ini sempat hiatus pada tahun 2009, tidak diberitahu jelasnya kenapa judul ini hiatus, tapi sepertinya sang pengarang, Satoko Kiyuzuki, ingin memfokuskan judulnya yang lain, GA: Geijutsuka Art Design Class. Kembalinya judul ini dari hiatus pun diumumkan pada wrapround volume 4 GA: Geijutsuka Art Design Class. Kembalinya judul ini sepertinya cukup disambut dengan hangat di Jepang, volume 3-nya mendapatkan peringkat 28 di 'Japanese Comic Ranking' periode 23–29 Januari, 2012, dengan penjualan 23.425 salinan. Di Jepang, judul ini sudah tamat pada bulan Mei 2018.

Manga ini menurut saya sangat unik, judulnya saja sudah unik, "Kuro Memanggul Peti Mati", dari judulnya sudah meninggalkan kesan yang cukup horror. Tapi saat melihat gambarnya, di halaman pertamanya langsung terasa kesan petualangan fantasi, seperti sebuah buku

dongeng, tapi masih terdapat kesan 'imut' di gambarnya yang memang spesialisasi di Manga Kirara Time. Plot-nya maju mundur, dan di awal masih terlihat seperti WIP, Work In Progress, yang membuat ceritanya sedikit tidak terarah mau ke mana. Tapi makin ke sana ceritanya semakin matang, semakin jelas arah ceritanya. Kuro— begitu cara dia mengenalkan dirinya— merupakan sang tokoh utama dari kisah ini, gadis yang sebenarnya seorang yang baik. Petualangan Kuro ini pun mempunyai kesan yang beragam, bermacam-macam orang dia temui di perjalanannya, membuat Kuro menjadi karakter yang lebih 'dewasa' lagi. Orang-orang yang ditemui Kuro juga, walau Kuro adalah pengembara hitam yang terlihat suram, tapi ternyata Kuro meninggalkan sebuah jejak 'hangat' di hati masing-masing orang yang Kuro temui, hidup mereka menjadi lebih 'berwarna' karena Kuro ini.

"Walau sepertinya akhir kisah ini akan berakhir sedih, tapi... Apa yang dilakukan Kuro ini sangat menghangatkan hati."

Judul : Kuro Memanggul Peti Mati / Hitsugikatsugi no Kuro: Kaichu Tabi no Wa
Genre : Adventure, SoL, Drama, Comedy, Fantasy
Tebal Halaman : 128 halaman (volume 1-2)
Harga : volume 1-2 @ 17.000 (harga 2010)
Penerbit : @elexmedia

Fanart Harukana Receive kiriman Sakakibara Ryoichi, Pixiv ID: 4143995

REVIEW KOMIK:
Is The Order a Rabbit?
Oleh: Christian Tobing

(Review Pemenang PAPR SESI I. ~~Menang karena gak ada yang ikut selain ini sih~~.)

"Kabarnya, tiap malam, di cafe ini... Ada benda putih bulat berkeliaran di dalam cafe yang kosong..."

Bercerita tentang **Cocoa** yang pindah ke sebuah kota untuk bersekolah. Di sana dia bekerja di sebuah *cafe* yang katanya angker. Kabarnya, sebuah bola putih misterius terlihat berkeliaran di sana saat tengah malam. Kehidupan **Cocoa** yang penuh misteri baru saja dimulai...

BUKAN!!! Bukan seperti itu ceritanya! Mari kita ulangi dari awal.

"Aku akan sekolah di kota ini mulai Musim Semi."

Bercerita tentang **Cocoa** yang pindah ke sebuah kota untuk bersekolah. Di sana dia bekerja di sebuah *cafe* yang merupakan milik dari pemilik rumah, tempat yang dia tinggali. Keseharian santai dan penuh hal-hal lucu para pelayan kedai yang **manis** baru saja dimulai.

Dikarang oleh **Koi**, judul ini merupakan komik 4-panel dan diserialisasikan

di majalah komik **Manga Time Kirara MAX** yang diterbitkan oleh **Hounbusha**. *Art* dalam komik ini sangatlah **manis**!! Mulai dari desain karakternya yang imut-imut, hingga penggambaran latar belakangnya yang sangat detail. Ya, detail sekali, untuk seukuran komik 4-panel, menurut saya *art* dari **Is The Order A Rabbit?** menawarkan gambar yang lebih dari cukup, untuk dilihat. Karakter yang ke**manisan**nya macam-macam juga menghiasi komik ini.

Cocoa, karakter utama yang lugu dan polos sekali.
Chino, gadis kecil **manis** yang kadang lebih dewasa dibandingkan dengan **Cocoa**.
Rize, nyoya muda yang kelihatannya kuat tapi sebenarnya seorang yang ingin dimanja.
Chiya, teman sekelas **Cocoa** yang anggun tapi sedikit unik.
Dan **Syaro**, tetangga **Chiya** yang terlihat seperti seorang nyonya muda tapi ternyata mempunyai aib yang tak ingin diketahui **Rize**, sang senior yang dikaguminya.

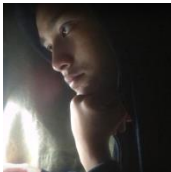
Bersama-sama, keseharian mereka sangatlah **manis** untuk diikuti, komedi-komedi kesalahpahaman yang membuat itu semakin lucu, dan ditambah sedikit bumbu *fan service* yang membuat itu semakin **manis**untuk dibaca!~ ***Fan service***-nya masih dalam tahapan yang normal dan tidak dilebih-lebihkan tentunya.

"Komik yang bisa membuat keseharian Anda yang 'pahit' menjadi 'manis' dibuatnya!~"

Fanart Gakkou Gurashi (School-Life) kiriman Sakakibara Ryoichi, Pixiv ID: 4143995

Bilik Pengakuan: Kenapa kami menyukai anime dan manga dari Manga Time Kirara?

Agung Suhendro
Kenapa Kirara?
Imut, art nya mantep, dan ada pengajaran yang didapat setelah membaca atawa menontonnya.

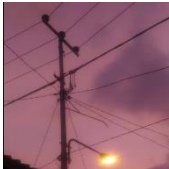
Seri Manga Time Kirara favorit: Gochiusa dan K-ON!

Yusran Irfansyah
kalo ditanya kenapa: Gw suka seri komik sama anime kirara karena rata" ceritanya itu ringan, gak perlu banyak mikir dan yang pasti enjoyable. Selain itu kadang ceritanya juga yang sederhana tapi bisa ngebekas di kepala, gak usah jauh" liat aja itu K-on S2 eps 24, sampe sekarang gw masih nangis dengerin tenshi ni fureta yo

Seri Manga Time Kirara favorit: Satu Favorit? Wah susah ini tapi kalo boleh tiga gw pilih K-on, Gochuumon wa usagi desu ka?, sama Yuru camp

Sign
Kenapa Kirara?
Karena ceritanya ringan, dan cocok dinikmati pada saat keadaan santai.

Seri Manga Time Kirara favorit: Yang terfavorit sure Gochiusa

Muhammad Ferdyan Syahputra
why kirara? karena komiknya rata2 sesuai sama selera saya (cgdct,comedy, dan slice of life)

Seri Manga Time Kirara favorit: seri anime kirara terfavorit... susah sih soalnya musim lalu bagus2 semua.... yaudah saya pilih yuru camp, blend s, dan anima yell! hehe

Azka Ramadhan II
Suka Kirara karena cerita ringan (kecuali Gakkou Gurashi), melepas penat setelah kuliah/kerja, berawal saat nonton K-ON tahun 2012an, dulu belum nyadar setiap anime yang ane tonton dan suka kebanyakan dari adaptasi Manga Time Kirara, setelah mulai bisa baca Bhs. Jepang, baru ngeh.

Seri Manga Time Kirara favorit: Gakkou Gurashi, Hidamari Sketch, New Game, Kiniro Mosaic,

Rio Akbar
Suka Kirara karena banyak yuribait www

Seri Manga Time Kirara favorit:
Ongoing: Gakkou Gurashi, Harukana Receive, Yuru Camp, Acchi Kocchi, Hitsugi Katsugi no Kuro.
Finished: K-On!, Doujin Works

Barrel Titor
karena suka sama genre slice of life adem tanpa konflik yang enak di tonton/dibaca

Seri Manga Time Kirara favorit:
judul favorit anne happy karena ngajarin gimana caranya bersyukur

Achmad Ade Nugroho
kenapa suka hidamari sketch?, dikarenakan banyak hal slice of life yang ingin dilakukan layaknya didalam hidamari sketch dan terkadang untuk melepas kejenuhan aktifitas sehari hari
coba untuk mencoba nonton anime/baca komik hidamari sketch dan anda akan merasakan hal yang sangat tenang dan nyaman ~~~

Seri Manga Time Kirara favorit: Hidamari Sketch

M Payudi Kurniawan
Klo aku sih karena rata2 bergenre slice of life (kehidupan sehari2). Bahkan pernah bikin fanfic walaupun under rate.

Seri Manga Time Kirara favorit: kiniro mosaic, gochiusa, gakkou gurashi, yuru camp dan comic girls

Rizky Ahmad Maulana
kenapa kirara? karena artnya + storynya banyak yg ringan, dan tema yg diangkat beragam

Seri Manga Time Kirara favorit: favorit? Blend-S karena jarang banget anime kirara ngangkat percintaan straight + chara waifuable
honorable mention : Yuru Camp

Medi Medix Ansyah
Kenapa suka kirara? Karena ceritanya rata-rata comfy, cocok buat ngelepas penat setelah kerja atau hal-hal melelahkan lainnya. juga loyalitas merek karena koleksi komik fisik aku didominasi komik-komik kirara =))

Seri Manga Time Kirara favorit: Kalau cuma satu? Rakka Ryuusui. Mungkin beberapa judul lain secara objektif lebih well-written, tapi judul ini yang bikin aku jadi penggemar genre yuri serius sejak aku pertama beli di toko buku di awal Oktober 2010 dulu, benar-benar ngebuka mata aku yang masih SMA dulu.

Christian Tobing
Komik Kirara yah, karena yang pasti art-nya yang moe-moe, dan tema dari semua judul kirara itu macam-macam. Lagi, bacaannya juga ringan, bacaan yang bisa menghibur di kala penat. Tidak cuma itu, ada juga beberapa judul-judul yang tidak sekedar moe saja, tapi juga mempunyai pesan di ceritanya itu.

Seri Manga Time Kirara favorit: Kuro Memanggul Peti Mati/Hitsugi Katsugi no Kuro. - Kaichu Tabi no Wa judul favoritku

Netizen Penat
kenapa manga kirara? soalnya mayoritas storynya itu slice of life yang iyashikei, jadi baik animenya ataupun manganya sangat bisa dinikmati saat senggang, maupun tidak senggang (biar rileks awkwak)

Seri Manga Time Kirara favorit: Yuyushiki

Akmal Rafi
Lebih milih ngikutin seri dari Kirara, cerita yang ringan, enjoyable pastinya, pas banget disaat santai, jadi makin santai ketika baca komik dari Kirara apalagi kebanyakan slice of life, jadi bawaannya tenang dan gak perlu mikir keras buat ngecerna ceritanya

Seri Manga Time Kirara favorit: Kiniro Mosaic. Salam buat Yui Hara~

Rafly Nugroho
Saya suka seri Kirara karena tertarik mendalami penulisan gag comic 4-panel, selain itu karakternya lucuk dan cantik, bagaikan sebuah oase pemuas khayal akan diri ini. Suka banget cerita soal sekolahan, bikin kangen masa-masa SMA <3

Seri Manga Time Kirara favorit: Sansha Sanyou & Yuru Camp

Fanart Miu dan Hideri Blend-S karya Halimun Muhammad

Dengan Nuansa Kirara-Kei

Ditulis oleh: YuukiNero

Secara umum seri komik yang terbit di keluarga majalah Manga Time Kirara terbitan Houbunsha dikenal sebagai komik gag 4-panel dengan gaya moe yang sangat ikonik. Biasanya komik-komik yang terbit di majalah ini memiliki ciri-ciri khusus seperti cerita Slice of Life dan Iyashikei (cerita “manis” yang “menyenangkan”), penuh dengan karakter Cute Girls Doing Cute Things dan tidak terlalu banyak memiliki karakter pria. Karena popularitas dari seri terbitan Manga Time Kirara yang cukup fenomenal di Jepang, muncul sebuah istilah bernama “Kirara-Kei” yang mengacu pada sebuah seri anime atau komik yang terbit di majalah Manga Time Kirara atau memiliki tema-tema seperti komik di Manga Time Kirara.

Dunia perkomikkan di Indonesia kini sedang tumbuh dengan sangat pesat. Hampir setiap hari banyak judul komik baru yang terbit baik itu di platform digital (seperti Webtoon dan CIAYO Comics), maupun di media sosial. Berbicara mengenai media sosial, komik strip 4-panel adalah format yang paling umum ditemukan di berbagai media sosial khususnya Instagram. Secara umum komik strip Indonesia masih banyak yang memiliki gaya penceritaan one-shot comedy (atau meme-comic) tanpa adanya karakter seperti di komik Kirara-kei. Tetapi ada juga komik strip lokal yang memiliki “character-driven story” sehingga jokenya sangat dengan karakter yang ikonik, kisah Slice of Life, Iyashikei, dan tentunya memiliki unsur Cute Girls doing Cute Things. Mau tahu komik Indonesia apa saja yang memiliki nuansa Kirara-Kei????

Dilihat sekilas dari gambarnya saja, komik karya Ikazu ini sudah jelas banget terlihat gaya "moe" khas komik-komik Kirara. Komik ini juga memiliki beberapa karakter cewek lucuk (iya pake k, sengaja..) bertelinga hewan seperti Chiwa, Pio dan Aimu yang melakukan hal-hal lucuk, Cute Girls Doing Cute Things, lengkap dengan Slice of Life Comedy yang pasti bikin kamu terpingkal saat membacanya. Kalau diterbitkan sama Houbunsha, mungkin komik ini bisa masuk di majalah Manga Time Kirara Max. (PS: Komikusnya juga kader Partai Kirara Indonesia dan hobi bikin fanart Kirara loch~)

2 GULA COMIC

Karya: Jessica Leman

@GULACOMIC

CIAYO COMICS

Dari judul komiknya saja sudah mengandung Gula yang manis, begitu juga dengan komiknya yang memiliki karakter cewek manis dengan cerita yang tak kalah manis. Komik ini mengisahkan seorang anak SD (kalau dari seragamnya sih) bernama Gula yang sebenarnya adalah seorang penyihir. Karakter rambut pink lalu penyihir cewek jadi bikin keinget sama Madoka yah. Tetapi komik ini ga punya cerita tragis kayak gitu kok, isinya malah banyak komedi slice of life yang ringan dan tentunya, Sweet Girls doing Sweet Things. Kalau terbit di Houbunsha cocok di Manga Time Kirara Max. Oiya komik ini juga ada di Ciayo Comics loh dengan judul Wonder Sweet!

3 SI TIMOON

Karya: Kyriepoda

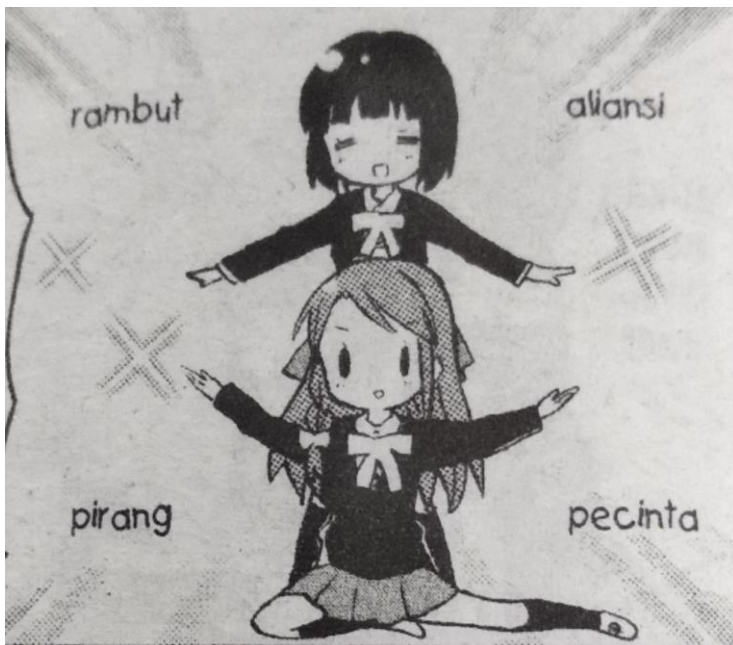
timunblOOn

Komik karya Kyriepoda ini adalah komik yang memarodikan kisah-kisah dongeng masa kecil kita menjadi kisah komedi slice of life yang sungguhlah membuat kepala sakit. Komik ini dibintangi oleh beberapa gadis muda dari dongeng seperti Timoon Mas, Bawang Putih, Keong Mas, dan ada juga satu cowo yaitu Momotaro. Komik ini punya gaya cerita Iyashikei dan Cute (Cruel) Girls doing Cute (Cruel) Things. Kalo aja ini diterbitin sama Houbunsha, cocoknya sih masuk ke Manga Time Kirara Carat karena joke randomnya mirip-mirip sama Kill me Baby! Komik ini juga bisa dibaca di Ciayo Comics

Kalo ini komik Cute Girls doing Cute Things dengan tema Rusia. Karakternya cukup ikonik baik dari desain visual maupun karakterisasinya. Karakter utama komik ini adalah Zuri, cewek yang entah kenapa hobi pake setelan The Three Stripes dari atas sampe bawah serta hobi berpose Slav. Kalau-kalau liat dari gambarnya sih cocok banget masuk Manga Time Kirara Max, tapi bisa juga masuk Carat atau Manga Time Kirara biasa aja juga bisa sih.

5 TUTI & FRIENDS

Karya: R.M. Fajar

Ga cuma karena contoh komik di atas yang jelas-jelas memarodikan salah satu seri Kirara yaitu Yuru Camp, komik Tuti & Friends ini adalah sebuah seri komik strip yang sangat Kirara-Kei sekali. Komik ini berisi karakter cewek unyu yang melakukan hal-hal random dengan cerita slice of life yang sangat terasa nuansa Iyashikei-nya. Meskipun komik ini berisi karakter yang masih berusia anak-anak, tetapi percayalah mereka semua penjahat dalam wujud anak-anak karena tingkat lakunya benar-benar bisa membuat pembaca tepok jidat. Cocok banget buat masuk di Manga Time Kirara Max atau Carat. Komik ini udah ada versi bukunya di toko buku dan juga terbit reguler di Si Juki seri Keroyokan.

Anda suka rambut pirang?

Anda terobsesi kepada gadis dari Inggris?

Atau anda ingin memiliki rambut pirang

AYO BERGABUNGLAH SEGERA BERSAMA

ALIANSI PECINTA

RAMBUT PIRANG

Nichijou-kei: Serasa Bercengkerama dengan Teman Sendiri

“We easily understand them as cute girls doing cute things. But it is important to understand the social theory behind these texts.” –Pause and Select (2016)

Sekelompok gadis sekolah bercengkerama bersama. Mereka mengobrolkan hal-hal remeh temeh seperti cara yang benar untuk memakan kudapan. Tidak ada tujuan yang ambisius atau persaingan yang kompetitif, sementara konflik, kalaupun ada, tidak berat dan diselesaikan dengan sederhana dan candaan.

Bagi kamerad kader Partai tentu sudah tidak asing dengan situasi-situasi seperti itu, yang banyak dihadirkan dalam berbagai komik dari ***Manga Time Kirara*** dan adaptasi-adaptasi animenya seperti *Hidamari Sketch*, *K-On!*, atau *Golden Mosaic* (*Kiniro Mosaic*), yang komik-komiknya juga sudah diterbitkan di Indonesia. Dalam suatu obrolan di anime *Joshiraku* (2012), komik-komik seperti ini dideskripsikan berkesan ***nurui*** (“datar”), ***karui*** (ringan), dan ***kawaii*** (imut). Sementara di internet, penggemar anime mancanegara biasa menyebutnya sebagai "*cute girls doing cute things*."

Reputasi sebuah majalah komik (Sumber: Joshiraku *episode 5)*

Di Jepang, tren maraknya komik-komik dengan konten seperti itu disebut oleh pengamat sebagai cerita ***kuuki-kei*** (tipe "udara") atau ***nichijou-kei*** (tipe kehidupan sehari-hari). Ada beberapa pengamat yang mengaggap kedua istilah tersebut merujuk kepada hal yang berbeda, tetapi pada prakteknya seringkali tidak ada perbedaan dalam penggunaan istilah-istilah tersebut (*interchangable*). Di sini saya akan mengikuti peneliti **Motoko Tanaka** (2014) dengan menggunakan sebutan *nichijou-kei*.

Sebagaimana diutarakan dalam kutipan dari kanal YouTube *Pause and Select* di atas, biarpun kelihatannya sederhana, ada hal-hal penting yang bisa kita telaah dan pahami dari cerita-cerita *nichijou-kei*. Di sini saya hendak merangkum sejumlah penjelasan yang telah saya temukan tentang *nichijou-kei*, untuk memberi gambaran mengenai apa itu *nichijou-kei*, apa ciri-ciri yang membedakannya dari tipe cerita lain, bagaimana tren tersebut muncul, dan apa arti penting dari *nichijou-kei* yang membuatnya digemari. Semoga dengan mempelajari hal-hal ini, kita dapat terhindar dari menjadi orang-orang yang disebut *blogger* Amerika, Omo (2015), "paham bahwa ada pola, tetapi tidak bisa memahami mengapa ada pola seperti itu," atau kalau meminjam kata-kata Holmes, "*you see, but do not observe*."

Litbang majalah film terkemuka Jepang, *Kinema Junpo* (2011), menyebutkan bahwa tren *nichijou-kei* berasal dari komik ***yonkoma*** (komik strip empat panel) dan isinya menggambarkan kehidupan sehari-hari remaja sekolahan. Lebih detail lagi, Tanaka (*op. cit.*) menjelaskan karakteristik-karakteristik cerita *nichijou-kei* sebagai berikut:

1. *Setting*-nya adalah kehidupan biasa di lingkungan Jepang modern yang biasa saja, dan tidak ada plot atau konflik yang rumit, biasanya hanya menampilkan obrolan santai tentang hal remeh temeh (karena sifatnya yang ringan itulah disebut *kuuki-kei*, maksudnya ringan seperti udara).
2. Tokoh-tokohnya adalah gadis cantik (***bishoujo***) dengan karakteristik ***moe*** yang bisa membuat pembacanya merasa menjadi tokoh-tokoh tersebut. Maksudnya pembaca tidak merasa melihat kehidupan tokoh-tokoh

itu dari luar, tapi merasa menjadi bagian dari kehidupan mereka.

3. Ada penggunaan unsur realistis seperti latar lokasi yang dibuat berdasarkan lokasi yang ada di dunia nyata dan perubahan waktu yang bergerak maju, sehingga tokoh-tokohnya bisa mengalami perubahan seperti naik kelas atau lulus sekolah.

Poin terakhir dari penjelasan di atas adalah hal yang membedakan *nichijou-kei* dari serial lain yang menggambarkan kehidupan sehari-hari seperti *Sazae-san* atau *Chibi Maruko-chan*, di mana ceritanya terus berlanjut tanpa membuat tokoh-tokohnya bertambah usia biarpun musim terus berganti.

*Memasuki kelas tiga, topik mengenai kuliah bisa masuk menjadi pembicaraan, tapi tetap dengan pembawaan yang ringan (*Golden Mosaic*, dari* Manga Time Kirara Max *edisi Agustus 2018)*

Nichijou-kei juga bukan hal yang sama dengan ***iyashi-kei*** (tipe "menyembuhkan"). Berdasarkan penjelasan **Paul Roquet** (2009) istilah *iyashi-kei* masuk ke ranah kritik sastra

untuk mendeskripsikan tren novel-novel Jepang di era 1980-an dan 1990-an yang memberi pembacanya ketenangan (*iyashi-kei shousetsu* atau “novel penyembuh”), yang menurut kritikus sastra Akio Nakamata dipelopori oleh novel karya **Haruki Murakami** yang diterbitkan di tahun 1979 berjudul *Kaze no Uta wo Kike* (*Hear the Wind Sing*).

Mengikuti penjelasan Roquet (*ibid.*), cerita *iyashi-kei* memberikan ketenangan dengan mengutamakan deskripsi pengalaman sensoris (pemadangan, pendengaran, sentuhan, dsb.) dengan lingkungan sekitar, ditambah sedikit elemen “misteri” yang memberi nuansa berbeda, tapi tidak terlalu jauh berbeda dari kehidupan nyata.

Sementara dalam *nichijou-kei*, seperti yang telah disinggung sebelumnya, yang menjadi fokus utama adalah tokoh-tokoh dengan sifat-sifat yang menarik dan hubungan-hubungan di antara mereka. Dengan menghindari konflik yang berat dan menampilkan obrolan ringan, pembaca/penonton cerita *nichijou-kei* bisa menghargai tokoh-tokoh dan hubungan-hubungan mereka tanpa terbebani memikirkan tentang plot.

Membandingkan sejumlah tren dalam anime pasca 90-an dari karakteristik tokoh perempuannya (sumber kiri-kanan: Saikano, Future Diary*,* Aria*,* K-On!*)*

Kemudian, seperti dapat disimpulkan dari artikel **blautoothdmand** (2017) di *The Artifice*, sifat-sifat para tokoh yang menarik dapat membuat topik obrolan yang remeh temeh terasa menarik untuk dibahas. Malah topik yang remeh temeh itu membantu menonjolkan sifat-sifat menarik dari para tokoh, dengan menggambarkan bagaimana cara masing-masing tokoh menanggapi suatu topik dan menanggapi sifat tokoh-tokoh lainnya. Secara pribadi, saya sendiri merasa mengikuti obrolan-obrolan dalam cerita *nichijou-kei* mengingatkan pada obrolan santai dan konyol yang biasa dilakukan dengan teman-teman ketika di masa SMA dan kuliah.

Artikel blautoothdmand mengangkat contoh ***K-On!*** yang dijelaskan oleh YouTuber digibro. Di satu episode, para anggota Klub Musik Ringan melakukan pekerjaan paruh waktu untuk membeli gitar bagi Yui. Pekerjan ini pada akhirnya tidak berpengaruh pada pembelian gitar itu karena mereka kemudian mendapat diskon dari toko alat musik yang dimiliki oleh ayahnya Mugi. Tetapi dengan melihat bagaimana perilaku para tokoh saat sedang bekerja, penonton bisa mendalami sifat masing-masing tokoh dan bagaimana mereka berinteraksi dengan tokoh yang lain.

Bagaimana kerja Ritsu saat berpasangan dengan Mio yang tegas berbeda dengan ketika dia berpasangan dengan Yui yang gampang bosan. Begitu juga ketika Mio bekerja berpasangan dengan Mugi yang sopan, bisa lebih fokus bekerja dibandingkan saat bersama Ritsu. Dari gambaran-gambaran ini, penonton bahkan bisa juga membayangkan bagaimana jadinya jika Mio bekerja berpasangan dengan Yui atau Ritsu dengan Mugi.

Sifat-sifat karakter saling memperkuat penokohan masing-masing (sumber: K-On!*)*

Dengan mengikuti penggambaran tokoh tersebut, pembaca/penonton menjadi merasa semakin akrab mengenal tokoh-tokohnya, dan merasakan eratnya persahabatan mereka. Hal ini mengingatkan pada suatu pengertian *moe* yang diutarakan oleh peneliti media **Thomas Lamarre** (2013); "(*moe* adalah) cara untuk berada dalam dunia yang hangat dan cara untuk mewujudkan dunia yang hangat (*a way of being in a warm world and a way of bringing a warm world into being*)."

Tren cerita *nichijou-kei* semakin marak setelah kesuksesan adaptasi anime sejumlah komik *nichijou-kei* di dekade 2000-an. Pertama, ada ***Azumanga Daioh*** karya **Kiyohiko Azuma** yang diserialisasikan di majalah *Dengeki Daioh* dari tahun 1999 sampai 2002, dan diadaptasi menjadi anime di studio JC. Staff di tahun 2002. Kemudian ada ***Lucky Star*** karya **Kagami Yoshimizu** yang diserialisasikan di majalah *Comptiq*, dan diadaptasi menjadi anime oleh studio Kyoto Animation di tahun 2007. Judul terkenal lainnya dari periode ini adalah ***K-On!*** karya **Kakifly** yang diserialisasikan di majalah *Manga Time Kirara*, dan juga diadaptasi oleh Kyoto Animation menjadi anime sebanyak dua *season* ditambah satu film bioskop antara tahun 2009 hingga 2011. Baik *Azumanga*

Daioh maupun *K-On!* Juga sama-sama telah diterbitkan di Indonesia.

Ketiga judul tersebut memang telah berperan besar dalam membuat *nichijou-kei* menjadi perhatian penggemar anime. Namun apakah benar bahwa komik bermuatan *nichijou-kei* baru muncul di peralihan ke era 2000-an? Pendapat fansubber @htgOIW (percakapan di Twitter, 2018), mengindikasikan bahwa sebelum komik *yonkoma moe* tampil melalui penerbit-penerbit mapan, benih-benihnya telah disemai dalam budaya ***doujinshi***.

(sumber: https://twitter.com/htGOIW/status/1021236886499516416?s=19)

Pendapat tersebut mungkin ada benarnya kalau mengingat latar belakang Kiyohiko Azuma sebagai artis *doujin* di era 90-an. Walaupun Azuma memang sempat membuat komik orisinil dengan muatan pornografi, tetapi hal itu tidak dia tunjukkan ketika membuat *doujin* parodi alias menggunakan karakter dari seri manga dan anime yang telah ada.

Doujin Sailor Moon yang dibuat oleh Azuma, misalnya, hanya menceritakan para tokoh-tokoh *Sailor Moon* melakukan kegiatan sehari-hari yang biasa-biasa saja seperti pergi ke kolam renang bersama-sama. Penggambaran cerita dalam *doujin Sailor Moon* itu bisa dibilang tidak terasa begitu berbeda dari komik-komik *nichijou-kei* yang muncul di kemudian hari. Hal ini mengindikasikan bahwa *nichijou-kei* muncul dari karya penggemar-penggemar yang ingin menggambarkan tokoh-tokoh cewek dari anime kesukaan mereka menjalani kehidupan sehari-hari yang biasa saja sehingga bisa merasa lebih akrab dengan mereka. Namun hal ini masih perlu diverifikasi kembali dengan riset yang lebih lanjut.

Tanaka (*op. cit.*) menempatkan kemunculan *nichijou-kei* dalam konteks sosial yang sama dengan kemunculan fiksi *sekai-kei* (tipe "dunia"), di mana nasib dunia dikaitkan dengan kisah kasih sepasang remaja, dan *sabaibu-kei* (tipe *survival*), di mana tokoh-tokohnya dibuat bersaing dalam permainan mematikan. Pertama, sejak periode 90-an, pecahnya ***bubble* ekonomi** Jepang berakibat pada sulitnya mencari pekerjaan yang mapan dan stabil. Kemudian, di tahun 1995 terjadi peristiwa **Gempa Besar Hanshin** dan serangan teror gas sarin oleh sekte **Aum Shinrikyo**. Kondisi-kondisi ini memudarkan kepercayaan pada peran nilai-nilai yang dianut bersama oleh masyarakat, seperti misalnya ideologi, sebagai sandaran bagi anggota masyarakat untuk memahami dunia di sekeliling mereka.

Dalam kondisi ini, bisa dibilang bahwa ***otaku*** yang menggemari budaya populer kehilangan minat pada narasi-narasi besar tentang "menyelamatkan dunia" karena kenyataannya dunia terasa terlalu besar dan rumit untuk "diselamatkan," sehingga minat *otaku* beralih kepada narasi-narasi tentang hubungan-hubungan personal, seperti kisah kasih atau persahabatan antar remaja. *Sekai-kei*, *sabaibu-kei*, dan *nichijou-kei* adalah beberapa bentuk fiksi yang berperan menanggapi kondisi tersebut, sehingga bagi Tanaka, mereka dapat membantu memberi gambaran mengenai kesulitan-kesulitan sosial yang tidak diangkat dalam media-media *mainstream*.

Dari situasi yang telah dijelaskan, saya berkesimpulan bahwa narasi *nichijou-kei* mengajak pembaca/penontonnya untuk menjaga dan merawat baik-baik hubungan personal yang mereka miliki dengan orang-orang dekat mereka, dengan harapan bahwa sekalipun kita tidak sanggup untuk melakukan hal yang besar seperti menyelamatkan dunia, jika setiap orang memperhatikan dan berbaik hati kepada orang-orang terdekat di sekitar mereka, secara keseluruhan kehidupan akan menjadi lebih baik.

Hal itu bisa dianggap ada benarnya. Bisa merawat hubungan-hubungan terdekat di sekitar kita dengan kebaikan memiliki dampak positif juga bagi kualitas hidup sosial kita sebagai manusia. Namun di sisi lain, agak naif juga kalau hal itu dianggap cukup, karena kenyataannya, ada kondisi-kondisi sosial yang perlu dihadapi melalui gerakan-gerakan kolektif terhadap sistem yang ada.

Penjelasan Tanaka nampaknya menunjukkan ada kekhawatiran bahwa narasi *nichijou-kei* mendambakan kondisi yang statis tanpa perubahan. Namun blautoothdmand (*op. cit.*) berargumen bahwa narasi *nichijou-kei* sebenarnya tidak benar-benar statis. Jika diperhatikan dengan peka, ada pertumbuhan-pertumbuhan halus yang dialami oleh tokoh-tokohnya dan hubungan persahabatan mereka.

Dan karena waktu bergerak maju dalam cerita *nichijou-kei*, ada waktunya bagi masa sekolah yang menyenangkan ini untuk berakhir dengan perpisahan. Namun justru kesadaran akan kefanaan momen-momen santai di masa sekolah itulah yang membuat momen-momen itu terasa semakin berharga (***mono no aware***) dan harus diapresiasi sebaik-baiknya selagi masih sempat. Tergambarkan oleh season kedua dari anime *K-On!*

Mengatakan bahwa *nichijou-kei* merupakan eskapisme tidaklah salah. Sebagaimana dirangkum oleh blautoothdmand, banyak yang menggunakan cerita *nichijou-kei* untuk bersantai setelah lelah bekerja. Namun itu tidak harus berarti kenyataan hidup kemudian menjadi dilupakan seterusnya. Masalah hidup memang tidak akan hilang dengan tidak memikirkannya. Namun sebagaimana manusia butuh tidur,

tidak bisa bergerak terus-terusan, manusia juga tidak bisa memikirkan masalah terus-terusan sepanjang waktu. Menikmati cerita *nichijou-kei* telah menjadi suatu pilihan untuk mengistirahatkan pikiran setelah memikirkan banyak hal.

Biarpun dekade telah berganti sejak puncak tren *nichijou-kei* dengan anime *K-On!*, tren ini nampaknya masih cukup bertahan, termasuk melalui banyak komik dari *Manga Time Kirara*, dan masih ada ruang untuk ditelaah lebih lanjut. Misalnya, bahasan tentang *nichijou-kei* masih cenderung didominasi bias gender, berfokus pada seri-seri dengan tokoh-tokoh perempuan karena dianggap lebih digemari otaku lelaki. Namun mungkin saja ada seri-seri dengan tokoh-tokoh lelaki yang membawakan cerita bernuansa *nichijou-kei* juga.

Kemudian, perlu diingat bahwa "*kei*" tidak berarti sama dengan genre. Pengertiannya lebih longgar, lebih kepada "kumpulan tertentu yang bentuknya kurang lebih sama" atau "dihimpun oleh satu kesamaan nuansa/topik/pembahasan" (percakapan di Telegram, Agustus 2018). Roquet (*op. cit.*) bahkan mencontohkan ada orang-orang, khususnya sosok-sosok yang muncul di televisi, yang dideskripsikan sebagai orang yang "*iyashi-kei*" karena penampilan mereka dianggap "memberi rasa tenang."

Dengan demikian, kita mesti mempertimbangkan bahwa muatan *nichijou-kei* bukanlah hal yang terbatas muncul pada suatu genre tertentu saja, tetapi bisa juga hadir pada berbagai genre. Bisa saja seri yang menampilkan konflik dan aksi juga memiliki beberapa episode yang sekadar menunjukkan kehidupan sehari-hari tokohnya bercengkerama bersama, memberi kesempatan bagi pembaca/penonton untuk merasa lebih akrab dengan tokoh-tokohnya. Dengan tidak memperlakukan *nichijou-kei* sebagai kategori yang bersifat mutlak, kita bisa membuka peluang untuk meneliti lebih luas pengaruhnya pada lanskap manga dan anime.

Referensi

1. Artikel

blautoothdmand (27 Desember 2017), "The Appeal of Slice of Life," dimuat di *the Artifice*, the-artifice.com/slice-of-life-anime.

Lamarre, Thomas (2013), "Cool, Creepy, Moe: Otaku Fictions, Discourses, and Policies," dimuat di *Diversité urbaine*, Vol. 13, no. 1, halaman 131-152.

Omo (25 Maret 2015), "The Threads of Life," dimuat di https://omonomono.com/2015/03/25/the-threads-of-life/.

Roquet, Paul (2008), "Ambient Literature and the Aesthetics of Calm: Mood Regulation in Contemporary Japanese Fiction," dimuat di *Journal of Japanese Studies*, Vol. 35, no. 1, halaman 87-111.

Tanaka, Motoko (29 Juli 2014), "Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture," dimuat di *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, Vol. 14, Issue 2, http://www.japanesestudies.org.uk/ejcjs/vol14/iss2/index.html.

2. Sumber lain

Pause and Select (18 Desember 2016), "Understanding Disaster, Part 4: *Yokohama Kaidashi Kikou* and the Harmonious Apocalypse," dari kanal YouTube Pause and Select.

Percakapan di Telegram dengan Kevin Wilyan (21 Agustus 2018)

Percakapan di Twitter antara @htgOIW dan @yaochongyang (23 Juli 2018)

Oleh Halimun Muhammad | Penulis adalah editor di The Indonesian Anime Times dan kolumnis di KAORI Nusantara

KOLEKSI MERCHANDISE KIRARA MILIK: CHRISTIAN TOBING

Halo teman-teman semua! Kali ini salah satu anggota kader kamerad Partai Kirara Indonesia mau berbagi foto koleksi merchandise Manga Time Kirara miliknya nih. Kenalan yuk, nama kader ini adalah Christian Tobing. Dia salah satu kader yang aktiiiiffffff banget berbagi info seputar komik Kirara di Indonesia. Keaktifannya ini bisa terlihat jelas dari koleksi komiknya yang cukup lengkap ditambah koleksi nendo Houkago Tea Timenya. Mau bisa seperti kak Christian Tobing juga? Yuk mulai bergabung dengan Partai Kirara Indonesia sekarang juga!

<u>TUTORIAL BERMAIN KIRARA FANTASIA AGAR BISA DISEGANI MASYARAKAT SEKITAR</u>

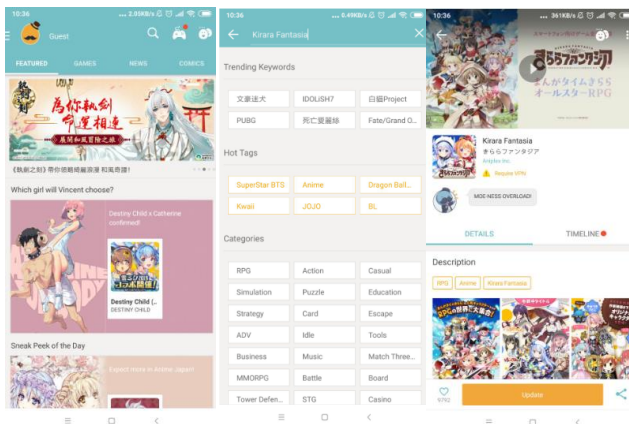
Oleh: Yusran Irfansyah (a.k.a Sensei Panutan Kirafan Indonesia) feat. Anaknya Bpk. Hj. Syaefuloh

Hai kawan-kawan sekalian, apakah kamu merasa kurang trendi? Merasa kurang pede? Ingin merasa lebih disegani dan dianggap paling ajojing dalam pergaulan di masyarakat? Ayo mainlah game yang bakal bikin kamu langsung menjadi sosok panutan di masyarakat sekitar, yaitu Kirara Fantasia!

A…Apa kamu bilang? Kamu ga tahu apa itu Kirara Fantasia?! Owh my God are you sure about this??? It's Okay, relax, stay calm, tenang aja, melalui tips kali ini kita bakal ngasih tau kamu apa itu Kirara Fantasia dan gimana cara mainnya.

Oke deh… Kamu sudah siap untuk dieluh-eluhkan oleh masyarakat sejagad wibu sekitar? Persiapkanlah hati dan jiwamu dan berikut ini kami persembahkan, Tutorial Cara Bermain Kirara Fantasia!!

Langkah 1 – Pastikan Kamu Punya Smartphone
Jika kamu mau main Kirara Fantasia, pastiin dulu kalau kamu punya Smartphone, boleh OS Android ataupun iOS, karena game ini hanya bisa dimainkan di kedua perangkat tersebut, kalau hape kamu masih Blackberry Onyx sepertinya kamu orang trendi di era 2010-ish, segeralah ganti hape Android (minimal ram 2 atau 3GB) atau sekalian iPhone XS untuk bisa jadi orang trendi di era right now dan bisa main game ini.

Langkah 2 – Install Gamenya
Nah setelah udah berasa punya hape yang memadai, waktunya install! Eh kok ga ada di Google Play Store sih? Santai, gausah panik, game ini memang ga tersedia di Play Store Indonesia. Tetapi kalau kamu pake VPN dan ganti settingan ke Jepang, kamu bisa menemukan game ini. Terus kalau kamu kurang nerdy dan geeky untuk pakai VPN gimana? Tenang, ada Qoo App sahabat baik para wibu persembahan negeri tiongkok, (Terima kasih tiongkok!) yang siap membantumu. Kalau kamu ga pake VPN, silahkan install Qoo App di hapemu (googling aja cari apk Qoo App). Setelah install Qoo App, di sanalah kamu bisa menemukan Kirara Fantasia!

(Illustrasi tampilan Qoo App dan Kirara Fantasia di Qoo App)

Langkah 3 – Ayo Mainkan Gamenya!

Nah setelah kamu berhasil install, selamat kamu baru saja menyelesaikan tahap awal menuju strata sosial yang meningkat menuju pergaulan yang lebih tinggi. Segera siapkan pesta syukuran kalau kamu anak segera menjadi anak paling gahoel di jagad pergaulan pervvibuan kamoeh-kamoeh sekalian. Tetapi sebelum menyiapkan syukuran, ada baiknya coba mainkan gamenya dulu aja.

Ta-Ta-Tapi… game ini semuanya pake bahasa Dai Nippon pencetus gerakkan 3A! Bagaimana ini? Haruskah watashi benkyou nihongo language? Eits, gausah panic gitu dong gan. Kali ini kami akan memberikan info translasi menu yang ada di game ini!

Keterangan Menu awal game:

1. Karakter milik pemain
2. Menu Quest
3. Menu Training
4. Room Karakter Pemain
5. Toko
6. ***G A C H A***
7. Hadiah
8. Mission (Achievement)
9. Friends
10. Melihat seisi kota
11. Rank ID Pemain (bukan level karakter)
12. Jumlah stamina Pemain (untuk melakukan quest)
13. Jumlah Crystal (untuk ***G A C H A***)
14. Uang (untuk belanja)
15. Buka tampilan menu lengkap

Nah beginilah tampilan game ini, inti permainannya sih simple simple komplikeited, yaitu RPG battle dengan sistem gacha. Dalam game ini gacha dilakukan untuk mendapatkan karakter. Nah untuk gacha perlu Crystal yang bisa didapet dari beli atau melakukan Quest. Untuk melakukan quest memerlukan stamina. Kalau menjalani quest bisa dapat hadiah berupa Crystal, uang untuk upgrade fasilitas kota/beli equip, serta bahan material untuk bikin/upgrade equip.

Tampilan Menu Lengkap: (Dari kiri ke kanan)

1. Summon
2. Story mode
3. Training
4. Party
5. Shop
6. Upgrade
7. Room
8. Quest
9. Friend list
10. Library
11. Setting
12. Mailbox

Nah selanjutnya kita langsung ke inti permainannya yaitu Quest! Jika kamu memencet menu Quest akan terbuka halaman ini. Ada berbagai macam quest yang bisa kamu jalani, berikut ini translasi menu tersebut dari atas ke bawah; (1) Event Quest, Quest khusus yang diadakan dalam periode waktu tertentu dan memiliki hadiah menawan hati (tetapi agak susah untuk player baru). (2) Main Quest, ini adalah Main Story Quest, disarankan menjalankan ini dulu untuk belajar + grinding awal. (3) Side Quest, ini Quest Harian yang bisa kamu ambil, berhadiah menarik dan berguna jika sudah agak paham cara mainnya. (4) Challenge Quest, biasa kebuka di tiap weekend, di quest ini kamu akan melawan musuh kuat, biasanya boss dari event-event yang telah berlangsung. (5) Memorial Quest, Quest yang memiliki cerita khusus tiap karakter (akan diunlock jika relationship suatu karakter naik).

Seperti yang sudah kita bahas sebelumnya, untuk melakukan quest diperlukan Stamina. Keperluan Stamina untuk sebuah Quest biasanya akan terlihat saat kamu memilih quest yang ingin kamu jalani.

(Tampilan menu set-up sebelum menjalani quest)

Setelah memilih quest dan melakukan set-up, kamu akan diminta untuk mengajak salah satu karakter milik orang untuk ikut quest bareng (bisa dari teman atau orang lain).

Kemudian saat sudah memilih 1 karakter dari orang lain untuk ikut bergabung, kamu akan diminta melakukan Final Check untuk melihat kembali susunan karakter milikmu dan milik orang yang akan terjun ke dalam quest!

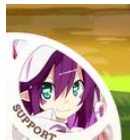
Saat melakukan quest, kamu perlu memerhatikan elemen dari musuh yang akan dilawan. Gunakanlah elemen yang efektif melawan elemen musuhmu! Berikut ini adalah diagram elemen yang berlaku di game Kirara Fantasia:

(cara baca: Tanah mengalahkan Air mengalahkan Api mengalahkan Angin mengalahkan Tanah, lalu Cahaya dan Kegelapan saling mengalahkan satu sama lain)

Kini kita masuk dalam pertempuran! Beginilah kira-kira tampilan battle dalam game ini. Battle di game ini berlangsung dengan sederhana tapi cukup tricky. Untuk melakukan battle kamu hanya perlu memencet salah satu moveset yang ada dari masing-masing karaktermu.

Moveset karakter bisa dipencet di kotak-kotak berlambang pedang dsb. di bagian bawah. Karakter pada umumnya memiliki move serangan biasa, dan skill khusus. Serangan kamu akan sangat kuat jika melawan musuh dengan elemen yang lemah terhadap elemen karaktermu! Biasanya urutan move dari kanan ke kiri adalah (1) Basic Attack, (2) Character Skill 1, (3) Character Skill 2, (4) Weapon Skill.

Selain move, hal penting yang perlu kamu perhatikan adalah urutan giliran. Arah gerak urutan giliran adalah karakter dari kanan ke kiri. Saat menyerang atau menggunakan skill kamu bisa menentukan target kepada karakter siapa, perhatikanlah target mu ada di urutan mana agar serangan mu bisa lebih efisyen!

Di sebelah moveset ada tombol Totteoki (anggap aja semacam serangan Ultimate) yang bisa terbuka jika gauge di sampingnya penuh. Gauge Totteoki bisa kamu penuhi dengan melakukan serangan. Gauge ini memiliki batas maksimal 3 bar. Kamu bisa cepat mengisi 1 bar penuh jika serangan kamu bisa memberi damage banyak dan membuat musuh Stun (tidak langsung mati). 1 karakter bisa melakukan 1 serangan sakti (Totteoki) dengan menggunakan 1 bar. Kamu bisa meng-combokan serangan sakti ini jika kamu memiliki 3 bar penuh Totteoki dan 3 karakter punya kamu memiliki urutan gerak bergiliran.

Saat dalam pertarungan kamu juga bisa meminta bantuan dari karakter milik orang lain dengan mengklik tombol Support. Saat menggunakan karakter bantuan, ia akan mengganti satu slot karakter milikmu. Jadi gunakan karakter bantuan ini jika memang ada satu karkatermu yang sudah hampir tidak kuat lagi bertarung.

Nah inilah yang perlu diperhatikan, Life-Bar berwarna hijau menunjukkan nyawa karakter. Jika mencapai 0 maka karakter tersebut mati. Di bawahnya ada Stun bar, jika karakter menerima serangan, bar itu akan terisi. Jika bar itu terisi penuh, maka karakter tersebut akan terkena Stun (pusing) dengan efek tidak bisa bergerak selama 1 putaran!

Inti dari melakukan Quest itu hanyalah mengalahkan musuh. Untuk bisa mengalahkan musuh kamu perlu susunan party yang tepat dengan equip yang tepat. Susunan party yang tepat bisa didapat dari Gacha dan melakukan training untuk meningkatkan kekuatan karakter. Kamu bisa mendapatkan equip dengan membeli di Shop.

Nah jika di tengah jalan kamu merasa party mu kurang kuat untuk menjalani quest, kamu bisa melakukan training. Ini contoh tampilan di menu training. Untuk menjalani training kamu harus membayar biaya (cost) sesuai menu training yang dipilih. Nanti kamu akan memilih karakter mana saja yang akan mengikuti training. Perlu kamu ingat bahwa seluruh karakter yang mengikuti training tidak akan bisa diterjunkan ke dalam quest selama waktu trainingnya belum berakhir. Durasi training tertera di menu training yang kamu pilih.

Selain itu, bisa jadi kamu ngerasa party mu ga kuat untuk menjalani quest karena ternyata susunan party-mu kurang ciamik. Kamu bisa mengatur party dan karakter-mu di menu ini!

Nah di menu ini kamu bisa memperkuat karakter Kirara-mu. Level Up untuk menaikkan level karaktermu, Limit Break untuk upgrade cap-level (level maksimal) karaktermu, dan Evolution untuk upgrade karakter *4 ke atas agar bisa mencapai level yang lebih tinggi.

Jika party kamu masih merasa kurang aselole Joss, mungkin kamu kurang equip yang mumpuni. Nah di menu shop ini kamu bisa membeli item berguna dengan koin emas ataupun tukar dengan material tertentu. Ada 3 jenis shop di menu ini yaitu Trade Shop (Semacam toko barter, beli barang dengan material/item tertentu, biasa dari event atau daily quest), Blacksmith Shop (utk beli senjata, bikin senjata, atau upgrade dan enhance senjata), serta Architecture Shop (beli furniture untuk interior Room, hanya utk dekoratif).

Nah kira-kira begitu penjelasan Tutorial cara bermain Kirara Fantasia yang paling mendasar. Jika kamu mau tahu lebih lanjut, bisa baca guide di situs kirarafantasia.miraheze.org atau langsung aja join grup kita, Kirara Fantasia Indonesia Community di FB dan langsung diskusi sama teman-teman pemain Kirafan yang lain! Bisa jadi utk pembahasan strategi lebih lanjut akan kita bahas di zine kita edisi selanjutnya deh ya (amin). Selamat bertualang menjadi warga Etowaria!!

KOLEKSI MERCHANDISE KIRARA MILIK: RIZKY AHMAD MAULANA

Halo teman-teman, perkenalkan kali ini ada salah satu kader kamerad Partai Kirara Indonesia bernama Rizky Ahmad Maulana yang ingin menunjukkan koleksi merchandise Kirara miliknya. *Hai Rizky!* Nah kali ini Rizky menunjukkan satu figure lucuk Nendoroid dari karakter Nadeshiko Kagamihara miliknya. Karakter ini berasal dari seri anime judulnya Yuru-Camp. Seperti di animenya, Rizky memadukan figure karakter ini dengan background pemandangan alam yang sungguh syahdu nan aduhai ya!

WAWANCARA DENGAN MAS HAMDAN, ANGGOTA PARTAI KIRARA INDONESIA DI COMIC FRONTIER 11

Oleh: Christian Tobing

Comic Frontier 11 yang diadakan pada tanggal 18-19 Agustus 2018 kemarin, ternyata dihadiri bermacam-macam kalangan. Mulai dari *artist* yang menjual karya-karya mereka di sana, pengunjung yang memakai bermacam-macam kostum, hingga orang tua yang menemani anaknya menghadiri acara ini juga ada!

Tapi, kali ini kami menemui satu-satunya komunitas yang mengisi *community booth* pada acara ini. Berlokasi persis di sebelah panggung utama, *booth* ini diramaikan oleh komik-komik dan beberapa pernak-pernik. *Booth* apakah itu? Ternyata itu adalah *booth* dari ***PKI***!

TETAPI! Jangan salah paham dulu, ini bukanlah PKI yang kalian pikirkan, tapi *PKI* singkatan ***Partai Kirara Indonesia***. Partai Kirara Indonesia merupakan komunitas pecinta konten dari majalah ***Manga Kirara Time***, yang merupakan majalah komik yang ada di Jepang. Banyak judul dari majalah ini yang sudah diadaptasikan menjadi anime hingga mereka mempunyai *mobile game* yang terkenal yaitu, ***Kirara Fantasia***.

Pada LIVE REPORT kami di *Comic Frontier 11* lalu, kami berhasil mewawancarai 'petinggi' dari *Partai Kirara Indonesia* yaitu ***Hamdan Maulana***. Bagaimana wawancara tersebut? Simak ringkasan berikut!

Mewawancarai Hamdan Maulana Selaku Pengurus Partai Kirara Indonesia

Video wawancara : https://www.youtube.com/watch?v=xPXm9e3unI0

Nah, pada Comifuro 11 kemarin, saya berhasil bertemu dengan ***Hamdan Maulana*** selaku 'pengurus' dari **Partai Kirara Indonesia**. Yang pertama kali saya tanyakan kepada beliau adalah jabatannya dalam Partai Kirara, tetapi, ia menyatakan bahwa ia hanyalah *admin* dari PKI dan bukan pengurus parpol. "Yang pasti bukan ketua Parpol ya, tetapi saya *admin*-nya," ujarnya.

Berdasarkan tanggal berdiri *fanpage*-nya di Facebook, Partai Kirara berdiri pada bulan Mei 2018. Tujuannya, agar para penggemar komik majalah Kirara mempunyai tempat untuk membahas komik tersebut. "Dan tujuan jangka panjangnya mungkin tetap ngumpul aja, lebih panjang gitu, gak ada tujuan jangka panjang yang benar-benar kita targetkan sih." lanjutnya mengenai tujuan Partai Kirara.

Aktivitas Partai Kirara di Comic Frontier ini cukuplah unik. "Untuk aktivitasnya sih kita hanya memperkenalkan komik-komik manga time kirara yang telah diterbitkan di Indonesia oleh **Elex** (dan **m&c!**)," ujarnya saat mengenalkan aktivitas-aktivitas Partai Kirara yang ada kepada jurnalis Nawala Karsa.

Tampilan meja pada booth Partai Kirara Indonesia.

Terdapat sejumlah komik, majalah, serta figur yang bertemakan Kirara ditampilkan di Comic Frontier 11 oleh partai ini. Hamdan sendiri merekomendasikan salah satu judul komik yang mereka bawa ke Comifuro, yaitu '*Hidamari Sketch*'. "Ini tentang persahabatan, dan belajar seni. Nah ini yang saya paling rekomendasikan, walaupun semuanya tetap bagus." tuturnya saat menjelaskan alasan mengapa ia memilih judul tersebut.

Ia sendiri berpesan kepada seluruh member Partai Kirara untuk terus mendukung para komikus di *Manga Time Kirara,* dengan membeli buku terbitannya yang asli. "Untuk yang mau gabung, yah silahkan saja. Pesan-pesannya mungkin kalau suka salah satu dari judul-judul manga time kirara, silahkan saja bergabung." Ucapnya sembari mengakhiri percakapan.

Itu saja wawancara dari kami dengan mas *Hamdan Maulana*. Memang tidak panjang wawancara dari kami ini, tapi setidaknya mampu memperkenalkan awal dari partai ini. Apakah partai ini akan bertahan lama? Atau cuman iseng-iseng saja? Kita tunggu saja nanti.

Koleksi Merchandise Kirara Punya "Signa"

Halo kawan-kawan semua, kali ini ada salah satu rekan kader kamerad Partai Kirara Indonesia bernama “Signa” yang ingin berbagi foto kumpulan koleksi Merchandise anime/manga Kirara punya dia nih! Mau tahu dia punya barang apa saja? Lihat yuk fotonya di sini!

(yang ini namanya Nesoberi dari karakter Sakuranomiya Maika di anime Blend-S)

(Nah si lucu nan imut satu ini, namanya Nuigurumi Sakuranomiya Maika lho teman-teman!)

(Kalau yang ini, koleksi komik, poster dan post-card dari seri Is the Order a Rabbit? Atau yang dalam bahasa Jepangnya disebut "Gochuumon wa Usagi Desu Ka??", wah lucu-lucu yah gambarnya!)

Nah itu dia teman-teman, koleksi merchandise Kirara milik kader kamerad kita yang bernama Signa. Mari kita doakan semoga Signa selalu diberikan kesehatan dan rezeki agar suatu hari nanti koleksinya makin bertambah banyak ya!

MENGENAL SEJARAH CHEERLEADING

Ditulis oleh: Mba Asri anaknya Bu Hajah Sasmita

Kalau kamu suka banget sama seri anime Anima Yell! pasti kamu sudah tahu sedikit info tentang Cheerleading dari seri anime Kirara yang satu ini. Anime ini menampilkan para gadis moe yang berjuang menjadi Cheerleader di sekolah. Biasanya di sekolah ataupun di kampus-kampus Cheerleader memang dilakukan oleh para wanita. Tapi tahukah kamu ternyata Cheerleader itu pada awalnya justru dilakukan oleh laki-laki lho?!

Asal mula kegiatan Cheerleading bermula pada akhir abad ke-19. Dalam buku *"History of Cheerleading*" disebutkan bahwa pada tahun 1860, para mahasiswa dari Inggris mulai melakukan cheer dan sorak-sorai dalam kelompok untuk mendukung atlet favorit mereka di acara olahraga. Sejak saat itu, bentuk sorak-sorai seperti itu menyebar hingga sampai ke Amerika.

Kemudian di awal tahun 1877, Universitas Princeton mempunyai kegiatan cheerleading yang diikuti oleh para mahasiswa cowok dengan nama "Princeton Cheer". Para cowok tersebut melakukan sorak-sorai meneriaki kata kata khas yang kini dikenal dalam istilah Cheerleading sebagai "Lokomotif" (membuat suara sorak-sorai meniru suara lokomotif kereta). Thomas Peebles, salah satu alumni Universitas Princeton kemudian pindah ke daerah Minnesota pada tahun 1884. Di sana ia

kemudian menerapkan ide sorak-sorai berkelompok untuk memberi dukungan kepada tim Universitas Minnesota pada sebuah pertandingan sepakbola. Kemudian di tahun 1898, mahasiswa Universitas Minnesota bernama Johnny Campbell memandu sorak-sorai di sebuah pertandingan olahraga. Hal tersebut membuat Johnny Campbell disebut-sebut sebagai seorang Cheerleader (pemandu sorak) pertama. Setelah itu kegiatan Cheerleading pun berkembang hingga akhirnya tanggal 2 November 1898 diakui sebagai hari lahir kegiatan Cheerleading yang terorganisasi.

Partisipasi perempuan dalam kegiatan Cheerleading ternyata bukanlah hal yang mudah di zaman itu. Meskipun kegiatan Cheerleading sudah ada di era 1880-an, tetapi nyatanya para perempuan baru diperbolehkan bergabung dalam kegiatan ini di tahun 1920-an. Hingga tahun 1920-an, koran dan media lokal membentuk persepsi bahwa kegiatan Cheerleading adalah "kegiatan pria". Pada tahun 1923, Universitas Minnesota menjadi universitas pertama yang mengizinkan perempuan untuk ikut dalam kegiatan Cheerleading. Kemudian pada masa Perang Dunia II di tahun 1940-an, para wanita banyak mengisi kegiatan Cheerleading di acara olahraga yang ada di Amerika Serikat karena pada saat itu para Cheerleader pria ditugaskan untuk memberi semangat para prajurit Amerika di medan perang.

Perkembangan kegiatan Cheerleading di kalangan perempuan mengalami perkembangan di tahun 1970-an. Pada masa itu mulai banyak tim Cheerlading perempuan melakukan sorak-sorai mendukung tim universitas mereka dalam kompetisi pertandingan yang khusus diikuti oleh para perempuan. Akhirnya kegiatan ini pun mendapat popularitas yang tinggi dan mulai mengalami pergeseran persepsi, dari yang semula dianggap sebagai kegiatan maskulin menjadi kegiatan feminin yang bisa diikuti juga oleh perempuan. Pada tahun 2005, angka statistik menunjukkan kegiatan Cheerleading modern 97% dilakukan oleh para perempuan. Meski begitu saat ini ada juga beberapa tim Cheerleading yang memiliki anggota campuran pria dan wanita, termasuk di Indonesia.

Sumber:
http://cheerleading.isport.com/cheerleading-guides/history-of-cheerleading/
http://www.princeton.edu/football/songs.html
http://cheerunion.org/Content.aspx/History
http://www.cheerleader.pedia.com/
http://www.varsity.com/event/1261/being-a-cheerleader-history.aspx

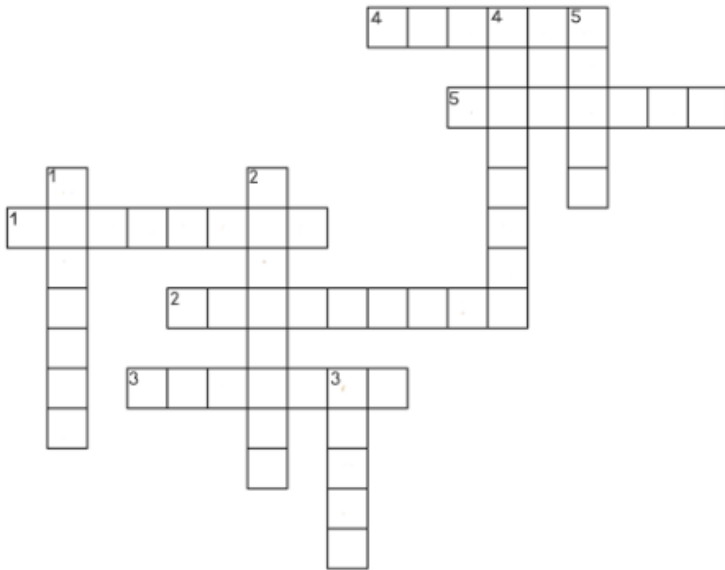
CEWEK-CEWEK NGOMIK

KARYA: RAFLY NUGROHO

KELAS: XII-IPS-A

NO ABSEN: 24

TEKA-TEKI SILANG "MANGA TIME KIRARA"

PUNYA WAKTU LUANG? SEDANG BOSEN NUNGGU GEBETAN YANG MASIH SAMA ORANG LAIN? YUK DIISI SAJA TTS MENGASYIKKAN INI, SIAPA TAU KAMU BISA KETEMU GEBETAN BARU YANG JUGA LAGI ISI TTS INI DI SEBELAH KAMU LHO!

Mendatar

1. Judul lagu opening Yumekui Merry …….. Syndrome.
2. Penerbit yang menerbitkan majalah Manga Time Kirara.
3. Nama pena komikus Indonesia yang gambar komik Aldnoah.Zero season 1
4. Nama lengkap seiyuu Ayaya dan Rize adalah Risa ………
5. Nama komikus Hidamari Sketch dan desainer karakter Puella Magi Madoka Magica

Menurun

1. Siapakah nama komikus K-ON!?
2. Nama keluarga raja di Castle Town Dandelion adalah?
3. Nama kantor tempat kerja Aoba New Game adalah ….. Jump.
4. Coba tuliskan kata "Etowaria" apakah muat?
5. Ninja, rambut ungu, suka cuan, penipu ulung, di Kill Me Baby!

HARI INI COCOA DITUGASKAN BELANJA KEPERLUAN KAFE RABBIT HOUSE, TETAPI DI TENGAH JALAN PULANG IA MENEMUKAN KELINCI LUCU DAN JADI TERSESAT. AYO BANTU COCOA MENEMUKAN JALAN KEMBALI KE RABBIT HOUSE!!

Douzine ini merupakan hasil karya kolektif para kader kamerad Partai Kirara Indonesia, sebuah komunitas pecinta, pengagum, dan pemerhati produk budaya pop kultur terbitan Manga Time Kirara dari Houbunsha. Douzine ini adalah produk non-profit dan boleh (malah disarankan) untuk difotokopi, diperbanyak, dan dibagikan kepada siapapun. Kami juga menyediakan douzine versi digital yang bisa diakses di laman Facebook kami yaitu facebook.com/PartaiKiraraIndonesia